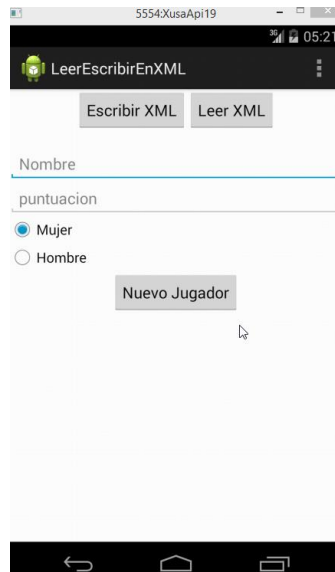


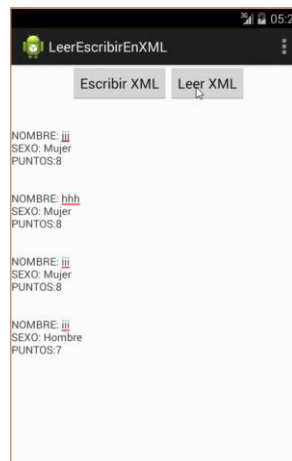
EJERCICIO PROPUESTO: LEER Y ESCRIBIR XML

Crea una app que te permita leer y escribir los datos de un jugador en un fichero .xml. El aspecto inicial de la aplicación será el siguiente:



Tendremos la clase Datos con los métodos necesarios para gestionar los datos del jugador. La información se irá guardando en un arrayList cada vez que se pulse el botón Nuevo Jugador, que pasará a serializarse en un .xml al pulsar Escribir XML.

El botón leer XML nos mostrará una pantalla parecida a la siguiente con los datos leídos del fichero XML:



Se ha creado una única actividad, el efecto se ha conseguido al ocultar o mostrar un TextView con los datos del .XML